

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan bermain *game online* dengan kompetensi sosial pada remaja, artinya semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online*, maka semakin tinggi tingkat kompetensi sosial pada remaja, sehingga hipotesis ditolak. Berdasarkan jumlah subjek keseluruhan, kompetensi sosial pada remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* di wilayah Kecamatan Tampan, Pekanbaru cenderung memiliki kompetensi sosial pada kategori sedang. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat sumbangan efektif kecanduan bermain *game online* terhadap kompetensi sosial sebesar 7,5%, sedangkan sisanya 92,5% ditentukan oleh faktor-faktor lain.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi remaja pecandu *game online*

Remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* perlu memahami dampak atau bahayanya terus menerus bermain *game online* tanpa mengenal

waktu terhadap dunia sosial remaja. Pengurangan durasi bermain dan manajemen waktu adalah tindakan yang tepat untuk membantu menghindari kecanduan terhadap *game online* tersebut.

## 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan faktor lain sebagai mediator dan moderator yang dapat memberikan perbedaan sumbangan terhadap kompetensi sosial, seperti: agresifitas, perilaku *bullying*, perilaku menyendiri, asertivitas, dan lain-lain. Dalam penelitian berikutnya, selain dengan memberikan kuesioner peneliti dapat melakukan wawancara terstruktur sehingga dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kecanduan bermain *game online* dan hubungannya dengan kompetensi sosial remaja.

## 3. Bagi orangtua atau orang dewasa

Orangtua atau orang dewasa memberikan kontrol dan pengawasan bagi remaja-remaja yang mulai terlihat *hobby* bermain *game online* baik dengan cara membatasi waktu bermain atau tidak memberikan uang jajan ekstra kepada remaja. Jadikan lingkungan dalam keluarga menjadi harmoni, sehingga anak tidak tergiur untuk bermain keluar rumah.